

THE IX AGE FANTASY BATTLES



Hochgeborene Elfen

Armeebuch (Grundregeln)

2. Edition, Version 2023 – 13. April 2023

Bis der „Gold“-Status erreicht ist, ist dieses Buch das offizielle und wird nur während der jährlichen Aktualisierungen zur Ausgeglichenheit verändert, die für gewöhnlich hauptsächlich die Punktkosten betreffen.

Armee-Modellregeln	2	Charaktermodelle	7
Vererbter Zauber	3	Reittiere für Charaktermodelle	9
Titel	4	Kern	12
Besondere Gegenstände	6	Elite	15
Armeeorganisation	7	Bögen der Königin	21
Schnellreferenz	22		



The 9th Age: Fantasy Battles ist ein gemeinschaftlich geschaffenes Miniaturen-Strategiespiel. Für alle relevanten Regeln oder Feedback besucht die Website des Projektes: the-ninth-age.com. Eine Anleitung, wie die Einheiten-Einträge zu lesen sind, kann im Regelbuch gefunden werden.

Alle Änderungen sind hier zu finden: the-ninth-age.com/archive.html

Anmerkung der Übersetzer: Bei Abweichungen zwischen der Übersetzung und dem Original ist stets das englische Original maßgeblich.

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html Edited with L^AT_EX.

Armee-Modellregeln

Universalregeln

Einigkeit im Denken

Der Drachen-Modellteil erhält **Kanalisieren (1)**.

Kriegsdisziplin

Einheiten, in denen mehr als die Hälfte der Modelle Kriegsdisziplin besitzen, erhalten **Minimiert (Paniktests)**. Diese Instanz von Minimiert kann für Panik- und Aufriebtests verwendet werden.

Meister des Zauberwebens

Die Zauber des Zauberers haben einen um 1 verringerten Zauberwert.

Tapfer

Das Modell ist gegenüber den Auswirkungen von Angst immun. Einheiten mit mehr als der Hälfte ihrer Modelle mit Tapfer bestehen automatisch durch Entsetzen verursachte Paniktests.

Verbündete aus Alter Zeit (X)

Die Summe der in Klammern angegebenen Verbündete aus Alter Zeit-Werte, sind für alle Modelle der Armee auf 1 pro 1500 Armeepunkte begrenzt, wobei Brüche aufgerundet werden.

Attackenattribute

Feenhauch – Nahkampf, Schießen

Dieses Attackenattribut kann nur mit Langbogen und Waffenpaar benutzt werden.

Wenn eine Einheit von Attacken mit Feenhauch getroffen wird, **muss** sie für jeden Treffer einen Widerstandsfähigkeitstest ablegen, wobei die Widerstandsfähigkeit der Mehrheit der Modelle der Einheit benutzt wird. Verwende bei Gleichstand den höheren Wert. Falls ein oder mehrere Widerstandsfähigkeitstests misslingen, sind alle Modelle der Einheit bis zum Beginn des nächsten Spielerzugs des aktiven Spielers von Feenhauch betroffen. Ein Modell, das (einmal oder mehrfach) von Feenhauch betroffen ist, erleidet einen –1 Trefferwurfmodifikator (sowohl für Schuss- als auch für Nahkampfwaffenattacken).

Mondlichtpfeile – Schießen

Dieses Attackenattribut kann nur mit Bogen oder Langbogen ohne Waffenverzauberungen verwendet werden. Die Attacke erhalten Stärke 4, Rüstungsdurchschlag 1, **Flammenattacken** und **Magische Attacken**.

Rüstkammer

Drachenfeuerrüstung – Rüstung

Schwere Rüstung. Der Träger erhält **Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken)** und **Rettungswurf (6+)** und verpatzt automatisch alle Zähigkeitswürfe.

Löwenpelz – Rüstung

Falls zu Fuß, erhält der Träger +1 Rüstung, die gegen Schussattacken zu +2 Rüstung verbessert wird.

Vererbter Zauber

Zauberwert	Reichweite	Typ	Dauer	Effekt
V	10+	Gunst von Meladys Wirkender	Ein Zug	Du erhältst eine Schleiermarke, die nicht zum Ende der Dauer des Zaubers entfernt wird. Wenn eine befreundete Einheit innerhalb von 18" um den Zauberer einen Lebenspunkt verlieren würde, darf stattdessen eine Schleiermarke aus dem eigenen Schleiermarkenvorrat entfernt werden (dies wird vor Schutzwürfen durchgeführt) und stattdessen die folgenden Regeln angewandt: • Kein besonderer Schutzwurf kann genommen werden. • Falls die Attacke Multiple Lebenspunktverluste hat, verursacht sie stattdessen eine Wunde weniger als üblich. Ansonsten wird der Lebenspunktverlust ignoriert. Für Standard Infanterie-Modelle werden pro Marke bis zu 2 Lebenspunktverluste ignoriert (vorausgesetzt sie werden gleichzeitig erlitten). Maximal zwei Schleiermarken dürfen pro Phase zu diesem Zweck verwendet werden. Charaktere und Modelle mit Riesige Statur können nur eine einzige Verwundung pro Phase auf diese Weise ignorieren.

Titel

Titel für Hohe Prinzen und Befehlshaber

Meister von Turm Canreig 150 Pkt

Nur Modelle zu Fuß.

Das Modell erhält **Meister des Zauberwebens, Wandelmagie** und **Zauberadept**. Das Modell hat Zugriff auf Alchemie, Kosmologie, Druidenkult, Schamanismus und Hexerei.

Ein Hoher Prinz **muss** 3 zusätzliche

Erlernte Zauber erhalten 30 Pkt

Gefährte der Königin 65 Pkt

0–2 Titel pro Armee. Nur Modelle zu Fuß.

Beim Schießen mit einem Langbogen ohne Waffenverzauberung erhält die Waffe des Modells Schüsse 3. Zusätzlich erhält die Einheit des Modells **Schnell Schussbereit**.

Nur eine Auswahl:

Feenhauch, Kundschafter,

Exklusiv (Graue Wächter) 25 Pkt

Mondlichtpfeile 30 Pkt

Hohewächter der Flammen 60 Pkt

Nur Modelle zu Fuß.

Das Modell erhält **Rettungswurf (4+)**, **Furchtlos**, **Flammenattacken**, **Magieresistenz (1)** und kann nicht mit einem Schild ausgerüstet werden.

Ritter der Königin 35 Pkt

Nur Modelle zu Fuß oder auf einem Elfenross, Drachen oder Altehrwürdigen Drachen.

Das Modell erhält **Vernichtender Angriff (+1 Att, Angst)**.

Falls die Armee ein oder mehr Modelle der Größe Groß oder Gigantisch mit Ritter der Königin enthält:

- Die maximale Anzahl von Verbündete aus Alter Zeit in der Armee wird um 2 erhöht.
- Charaktere wird erhöht auf „Max. 50%“.
- Alle Charaktere in der Armee **müssen** Große Kavallerie oder Gigantische Bestien sein.
- Drachen und Altehrwürdige Drachen erhalten 0–2 Reittiere/Armee.
- Schnitter der Seegarde und Himmelssegler dürfen nicht in der Armee gewählt werden.

Flottenoffizier 20 Pkt

Nur Modelle zu Fuß oder auf einem Riesenadler, Greif oder Himmelssegler.

Der Modellteil erhält **Ruhige Hand** und +2 auf Trefferwürfe beim Benutzen eines Himmelschnitters. Eine Armee mit einem oder mehreren Flottenoffizieren darf +1 auf den Wurf zur Wahl der Aufstellungszone hinzufügen. Während sie sich innerhalb der Reichweite der Befehlsgewalt des Modells oder von Um die Flagge Sammeln (falls anwendbar), befinden, erhalten Modelle mit Kriegsdziplin **Minimiert (Paniktests)**.

Königlicher Jäger 15 Pkt

Nur Modelle zu Fuß oder auf Löwenstreitwagen.

Das Modell erhält **Löwenpelz** und die Einheit des Trägers erhält **Tapfer**. Attacken des Modellteils mit einer Zweihandwaffe erhalten **Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Groß und Bestie, Groß und Kavallerie, Gigantisch)**.

Titel für Magier

Gelehrter des Asfad

95 Pkt

Nur Meisterzauberer.

Die Reichweite der nichtgebundenen Zauber des Zauberers wird um 6" erhöht. Aura-Zauber erhalten stattdessen +3" Reichweite. Sprüche vom Typ Wirken der sind nicht betroffen. Der Zauberer kann **Magie Entziehen** als gebundenen Zauber mit Energiestufe (4/8) wirken.

Magie Entziehen: Reichweite 18", Type Universal, Dauer Sofort.

Alle Zauber mit der Dauer Ein Zug, deren Ziel das Ziel von Magie Entziehen oder ein Modell oder ein Modellteil innerhalb der Einheit war, enden sofort (bedenke, dass die Effekte jedes dieser Zauber, hatten, auf für diese Ziele endet).

Orden des Flammenden Herzens

15 Pkt / falls

beritten 95 Pkt

Nur für Modelle zu Fuß oder auf Drache.

Das Modell erhält **Flammenattacken**. Das Modell ersetzt seine verfügbaren Zauberpfade durch Alchemie und Pyromantie und ignoriert die Zaubertypen Geschoss und Schaden bei *Silberstachel* (Alchemie) und allen Pyromantie-Zaubern, aber nur dann, wenn das Ziel Einheiten sind, die mit dem Modell im Nahkampf gebunden sind.

Jedes Mal, wenn das Modell in einer Magiephase zum ersten Mal erfolgreich einen erlernten Zauber wirkt, erhält sein Reittier (falls vorhanden) +1" Bewegungsrate, +2" Marschrate und +2 Attackewert. Der Effekt hält bis zum Beginn der nächsten befreundeten Magiephase an. Zusätzlich erhält das Modell Zugang zu den folgenden Optionen.

Schild	10 Pkt
Schwere Rüstung	15 Pkt
Drachenfeuerrüstung	25 Pkt
Waffenpaar	5 Pkt

Besondere Gegenstände

Waffenverzauberungen

Splitter der gleißenden Morgenröte 120 Pkt
Verzauberung: Speer.
Attacken mit dieser Waffe erhalten +1 Stärke und +2 Rüstungsdurchschlag. Jeder erfolgreiche Trefferwurf mit dieser Waffe verursacht zwei Treffer anstatt einem.

Sternenleuchtfener 80 Pkt
Verzauberung: Lanze.
Attacken mit dieser Waffe erhalten **Todesstoß** und **Vernichtender Angriff (+1 Att)** und werden **Heilige Attacken**.
Nur eine Benutzung. Darf zu Beginn einer beliebigen Nahkampfrunde aktiviert werden. Der Träger zählt hinsichtlich Vernichtender Angriff als angreifend.

Elus Kernholz 75 Pkt
Verzauberung: Langbogen.
Diese Waffe erhält Schüsse 3, Str wie Träger +1 und RD wie Träger +1.

Rüstungsverzauberungen

Sternenmantel 60 Pkt
Nur Magier mit Höhe Standard.
Verzauberung: Leichte Rüstung.
Der Träger erhält **Rettungswurf (3+)**. Zusätzlich wird seine Rüstung auf 1 **gesetzt** und kann **nie** darüber hinaus verbessert werden. Falls der Träger im Rahmen eines Kontrollverlustes Hexenfeuer oder Magisches Inferno erleidet, wird die Anzahl der Treffer halbiert, wobei Brüche aufgerundet werden.

Schutz von Dorac 55 Pkt
Nur Modelle zu Fuß.
Verzauberung: Schwere Rüstung.
Der Träger erhält +2 Rüstung und +2 Defensivfertigkeit.

Sternenmetalllegierung 25 Pkt
Verzauberung: Schild.
Das erste Mal, wenn das Modell des Trägers eine nicht verhinderte Verwundung durch eine Attacke mit Multiple Lebenspunktverluste (X) erleidet, während es den Schild verwendet, wird die Anzahl der erlittenen Wunden halbiert, wobei Brüche aufgerundet werden.

Dämonenfluch 20 Pkt
Verzauberung: Harnisch.
Der Träger erhält +2 Rüstung gegen Magische Attacken.

Bannerverzauberungen

Banner der Besänftigung 90 Pkt
Kann nicht von Einheiten gewählt werden, die gegen Kern zählen.
Entferne in der gegnerischen Magiephase während Abschöpfen des Schleiers, bevor Schleiermarken in Magiewürfel umgewandelt werden, eine Schleiermarke aus dem gegnerischen Schleiermarkenvorrat und füge dem eigenen Schleiermarkenvorrat eine Schleiermarke hinzu.

Banner des Navigators 75 Pkt
R&G-Modelle in der Einheit des Trägers erhalten in der ersten Nahkampfrunde **Ablenkend** gegen Attacken von Gegnern, die mit der Vorderkante der Einheit des Trägers im Nahkampf gebunden sind.

Kriegsbanner von Ryma 55 Pkt
0-2 pro Armee.
R&G-Modellteile ohne Angeschirrt in einer Einheit mit einem oder mehreren Kriegsbannern von Ryma erhalten **Vernichtender Angriff (+1 Str)**. Zusätzlich erhalten alle Infanteriemodelle in der Einheit **Vernichtender Angriff (+1" Bew)**.

Artefakte

Buch von Meladys 100 Pkt
Dominant.
Einmal pro Magiephase darf der Träger einen Magiewürfel neu würfeln, der zum Wirken eines Zaubers verwendet wurde, solange der Spruch kein Zauberputzer war. Wird eine natürliche '1' neu gewürfelt, unterliegt der neu gewürfelte Magiewürfel unabhängig des gewürfelten Werts des Wiederholungswurfes Verpuffung (sollte der Zauberversuch misslingen).

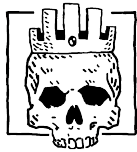
Diadem des Schutzes 80 Pkt
Der Träger erhält **Rettungswurf (+2, max 4+)**.

Amethystkristall 40 Pkt
Nur Zauberer.
Bannwürfe der Armee des Trägers erhalten einen +1 Modifikator.

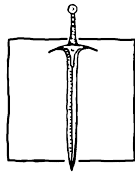
Ring des Perlenthrons 40 Pkt
Kann nicht von Modellen mit Riesiger Statur genommen werden.
Waffenverzauberungen in der Einheit des Trägers und in Einheiten, die sich im Basekontakt mit dem Träger befinden, werden ignoriert.

Glitzernder Lack 35 Pkt
Nur Kavalleriemodelle.
Der Träger erhält **Schwieriges Ziel (1)**.

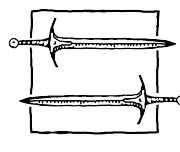
Armeeorganisation



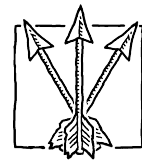
Charaktermodelle
Max. 40%



Kern
Min. 25%



Elite
Unbegrenzt



Bögen der Königin
Max. 30%

Charaktermodelle (Max. 40%)



Hoher Prinz
235 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	10	Kriegsdisziplin	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	7	3	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Hoher Prinz	4	7	4	1	8 Blitzartige Reflexe
Optionen			Pkt-		Reittiere
Ein einzelner Titel			beliebig		
Besondere Gegenstände			bis zu 200	Leichter Streitwagen	35
Schild			5	Elfenross	40
Schwere Rüstung			10	Riesenadler	50
Drachenfeuerrüstung			25	Löwenstreitwagen (nur Königlicher Jäger)	155
Langbogen (0+)			5	Himmelssegler (nur Flottenoffizier)	230
Nur eine Auswahl:				Greif	250
Leichte Lanze	5	Zweihandwaffe	10	Drache	450
Waffenpaar	5	Lanze	15	Altehrwürdiger Drache	610
Hellebarde	10	Speer	15		



Befehlshaber

130 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln				
	5"	10"	9	Kriegsdisziplin				
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs				
	3	6	3	0	Leichte Rüstung			
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi			
Befehlshaber	3	6	4	1	7	Blitzartige Reflexe		
Optionen			Pkt-	Reittiere			Pkt-	
Ein einzelner Titel			beliebig					
Armeestandartenträger			50				Elfenross	25
Besondere Gegenstände			bis zu 100				Leichter Streitwagen	30
Schild			5				Riesenadler	45
Schwere Rüstung			10				Löwenstreitwagen (nur Königlicher Jäger)	155
Drachenfeuerrüstung			20				Greif	215
Langbogen (1+)			5				Himmelssegler (nur Flottenoffizier)	240
Nur eine Auswahl:							Drache (nur Ritter der Königin)	450
Leichte Lanze	5	Hellebarde		10				
Speer	5	Lanze		10				
Waffenpaar	5	Zweihandwaffe		10				



Magier

230 Pkt

Einzelmodell

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	9	Kriegsdisziplin, Meister des Zauberwebens, Zauberadept		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	3	4	3	0		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Magier	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe
— Magie-Optionen —			Pkt —	— Optionen —		Pkt —
Meisterzauberer			170	Ein einzelner Titel		beliebig
				Besondere Gegenstände		bis zu 100
Kosmologie			Pyromantie	Falls Meisterzauberer		bis zu 200
				Leichte Rüstung		5
			Weissagung			
— Reittiere —			Pkt —	— Reittiere —		Pkt —
Elfenross			10	Riesenadler		30
Leichter Streitwagen			20	Greif (nur Meisterzauberer)		60
				Drache (nur Meisterzauberer)		425

Reittiere für Charaktermodelle



Elfenross

Höhe **Standard**
Typ **Kavallerie**
Base **25×50 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	9"	18"	C			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	C	C	C	C+2		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Elfenross	1	3	3	0	4	Angeschirrt



Riesenadler

Höhe **Groß**
Typ **Kavallerie**
Base **50×50 mm**
0–3 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden 2" Fliegen 9"	4" 18"	C	Fliegen (9", 18"), Leichte Truppen		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	C	C	4	C+1	Schwieriges Ziel (1)	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Riesenadler	2	5	4	1	4	Angeschirrt



Greif

Höhe **Groß**
Typ **Kavallerie**
Base **50×50 mm**
0–3 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden 6" Fliegen 8"	12" 16"	C	Angst, Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen, Riesige Statur, Verbündete aus Alter Zeit (1)		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	C	5	C		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Greif	4	5	5	3	5	Angeschirrt, Blitzartige Reflexe, Vernichtender Angriff (+1 Att, +1 Str, +1 RD)



Drache

Höhe Gigantisch
 Typ Bestie
 Base 50×100 mm
 0–1 Reittier/Armee

Drache und Altehrwürdiger Drache teilen sich dieselbe 0–X Reittiere/Armee-Beschränkung.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	Boden	7"	14"	C	Einigkeit im Denken, Fliegen (7", 14"), Leichte Truppen, Verbündete aus Alter Zeit (2)
	Fliegen	7"	14"		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	6	5	6	4	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Drache	5	5	6	3	3 Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken)



Altehrwürdiger Drache

Höhe Gigantisch
 Typ Bestie
 Base 100×150 mm
 0–1 Reittier/Armee
 Einzigartig

Drache und Altehrwürdiger Drache teilen sich dieselbe 0–X Reittiere/Armee-Beschränkung.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	Boden	7"	14"	C	Einigkeit im Denken, Fliegen (7", 14"), Leichte Truppen, Verbündete aus Alter Zeit (2)
	Fliegen	7"	14"		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	8	6	6	4	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Altehrwürdiger Drache	6	6	7	4	3 Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken)



Leichter Streitwagen

Höhe Groß
 Typ Konstrukt
 Base 50×100 mm
 0–3 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	9"	14"	C	Leichte Truppen, Schnelle Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	C	4	C+2	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Besatzung (2)	1	4	3	0	5 Blitzartige Reflexe, Langbogen (3+), Leichte Lanze
Elfenross (2)	1	3	3	0	4 Angeschirrt
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6), Unbelebt



Löwenstreitwagen

Höhe **Groß**
 Typ **Konstrukt**
 Base 50×100 mm
 0–3 Reittiere/Armee

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	8"	C	Schnelle Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	C	4	C+2	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Besatzung	1	5	4	1	5 Blitzartige Reflexe, Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Groß und Bestie, Groß und Kavallerie, Gigantisch), Zweihandwaffe
Löwe (2)	2	5	5	2	4 Angeschirrt
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt



Himmelssegler

Höhe **Groß**
 Typ **Konstrukt**
 Base 50×100 mm
 0–2 Reittiere/Armee

Das Modell zählt auch gegen die maximale Anzahl von Himmelsseglern, die aus Elite erlaubt sind.

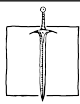
Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	<i>Boden</i> 2"	2"	C	Fliegen (9", 9"), Leichte Truppen, Schnelle Bewegung	
	<i>Fliegen</i> 9"	9"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	C	4	C+1	Schwieriges Ziel (1)
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Besatzung (2)	1	4	3	0	5 Blitzartige Reflexe, Leichte Lanze
Falke	2	4	4	1	4 Angeschirrt
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6), Unbelebt, Himmelsschnitter (3+)

—Modellregeln—

Himmelsschnitter: Artilleriewaffe.

Reichweite 24", Schüsse 4, Str 5, RD 3, **Schnell Schussbereit**.

Kern (Min. 25%)



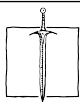
Miliz-Speerträger

260 Pkt + 12 Pkt/zusätzlichem Modell **20–50 Modelle**



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Kriegsdisziplin, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	3	0	Leichte Rüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Miliz-Speerträger	1	4	3	0	5 Blitzartige Reflexe, Kämpft aus zusätzlichem Glied, Speer
— Kommandoabteilung —			Pkt –	— Kommandoabteilung —	
Champion			10	Standartenträger	10
Musiker			10	Bannerverzauberung	beliebig



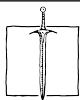
Hochgeborene Lanzenreiter

210 Pkt + 30 Pkt/zusätzlichem Modell **5–15 Modelle** **0–4 Einheiten/Armee**



Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	9"	18"	8	Kriegsdisziplin, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	3	2	Schild, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Lanzenreiter	1	4	3	0	5 Blitzartige Reflexe, Lanze
Elfenross	1	3	3	0	4 Angeschirrt
— Kommandoabteilung —			Pkt –	— Kommandoabteilung —	
Champion			10	Standartenträger	10
Musiker			10	Bannerverzauberung	beliebig



Eleinische Grenzreiter

180 Pkt + 14 Pkt/zus. Modell **5–10 Modelle** 0–4 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Kavallerie
Base 25×50 mm

Diese Einheit zählt sowohl gegen Kern als auch Bögen der Königin.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	9"	18"	8	Kriegsdisziplin, Leichte Truppen, Vorgetäuschte Flucht, Vorhut	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	3	1	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Eleinischer Grenzreiter	1	4	3	0	5 Blitzartige Reflexe, Leichte Lanze
Elfenross	1	3	3	0	4 Angeschirrt
Optionen		Pkt-		Kommandoabteilung	
Bogen (3+)		1/Modell		Champion	10
				Musiker	10
				Standartenträger	10



Miliz-Bogenschützen

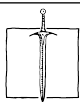
150 Pkt + 14 Pkt/zus. Modell **10–30 Modelle**



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Diese Einheit zählt sowohl gegen Kern als auch Bögen der Königin.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Kriegsdisziplin, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	4	3	0	Leichte Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Miliz-Bogenschütze	1	4	3	0	5 Blitzartige Reflexe, Treffsicher, Langbogen (3+)
Kommandoabteilung		Pkt-		Kommandoabteilung	
Champion		10		Standartenträger	10
Musiker		10		Bannerverzauberung	beliebig



Seegarde

240 Pkt + 22 Pkt/zus. Modell 15-30 Modelle



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Diese Einheit zählt sowohl gegen Kern als auch Bögen der Königin.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	8	Kriegsdisziplin, Punktend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	5	3	0	Leichte Rüstung, Schild	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Seegardist	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Marineausbildung , Zielsicher, Bogen (3+), Speer

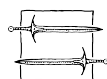
Modellregeln

Marineausbildung: Attackenattribut – Schießen.

Das Modell darf Schussattacken aus jedem Glied durchführen.

Kommandoabteilung		Pkt -	Kommandoabteilung		Pkt -
Champion		10	Standartenträger		10
Musiker		10	Bannerverzauberung		beliebig

Elite (Unbegrenzt)



Schwertmeister

125 Pkt + 20 Pkt/zusätzlichem Modell

5–30 Modelle 0–4 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Kriegsdisziplin, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	6	3	0	Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Schwertmeister	2	6	3	0	6

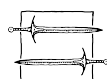
Blitzartige Reflexe, **Schwerteid**, Zweihandwaffe

Modellregeln

Schwerteid: Attackenattribut – Nahkampf.

Der Modellteil erhält einen +1 Trefferwurfmodifikator für Attacken mit einer Zweihandwaffe.

Kommandoabteilung	Pkt-	Kommandoabteilung	Pkt-
Champion	10	Standartenträger	10
Musiker	10	Bannerverzauberung	beliebig



Löwengarde

220 Pkt + 27 Pkt/zusätzlichem Modell

10–30 Modelle 0–5 Einheiten/Armee



Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Geländeerfahren (Wald), Kriegsdisziplin, Leibwache (Hoher Prinz der General ist), Punktend, Tapfer	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	5	3	0	Löwenpelz, Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Löwengardist	1	5	4	1	5

Blitzartige Reflexe, Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Groß und Bestie, Groß und Kavallerie, Gigantisch), Zweihandwaffe

Optionen

Baleig Hochländer (0–15 Modelle/Einheit, 0–1 Einheit/Armee)

1/Modell

Kommandoabteilung

Kommandoabteilung	Pkt-
Champion	10
Musiker	10
Standartenträger	10
Bannerverzauberung	beliebig

Optionale Modellregeln

Baleig Hochländer: Universalregel.

Das Modell erhält **Leichte Truppen**, **Plänkler** und **Schwieriges Ziel (1)** und verliert Punktend.



Wächter der Flamme

260 Pkt + 26 Pkt/zusätzlichem Modell

15–25 Modelle 0–5 Einheiten/Armee



Höhe **Standard**
Typ **Infanterie**
Base **20×20 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	9	Furchtlos, Kriegsdisziplin, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	5	3	0	Rettungswurf (4+), Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Wächter der Flamme	1	5	3	0	6 Blitzartige Reflexe, Kämpft aus zusätzlichem Glied, Hellebarde
— Kommandoabteilung —			Pkt –	— Kommandoabteilung —	
Champion			10	Standartenträger	10
Musiker			10	Bannerverzauberung	beliebig



Ritter von Ryma

320 Pkt + 35 Pkt/zusätzlichem Modell

5–12 Modelle 0–4 Einheiten/Armee



Höhe **Standard**
Typ **Kavallerie**
Base **25×50 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	9"	18"	9	Kriegsdisziplin, Punktend	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	1	5	3	2	Drachenfeurrüstung, Schild
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Ritter von Ryma	2	5	4	1	6 Blitzartige Reflexe, Lanze
Elfenross	1	3	3	0	4 Angeschirrt
— Kommandoabteilung —			Pkt –	— Kommandoabteilung —	
Champion			10	Standartenträger	10
Musiker			10	Bannerverzauberung	beliebig



Leichte Streitwagen

110 Pkt + 90 Pkt/zusätzlichem Modell

1–4 Modelle 0–3 Einheiten/Armee

Höhe **Groß**
Typ **Konstrukt**
Base **50×100 mm**

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	9"	14"	8	Kriegsdisziplin, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	4	2	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Besatzung (2)	1	4	3	0	5 Blitzartige Reflexe, Langbogen (3+), Leichte Lanze
Elfenross (2)	1	3	3	0	4 Angeschirrt
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6), Unbelebt
— Kommandoabteilung —			Pkt –	— Kommandoabteilung —	
Champion			10	Standartenträger	10
Musiker			10		



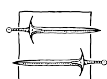
Löwenstreitwagen

195 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Konstrukt
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	8"	8"	8	Kriegsdisziplin, Schnelle Bewegung, Tapfer	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	4	5	4	2	Schwere Rüstung
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Besatzung (2)	1	5	4	1	5 Blitzartige Reflexe, Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Groß und Bestie, Groß und Kavallerie, Gigantisch), Zweihandwaffe
Löwe (2)	2	5	5	2	4 Angeschirrt
Chassis			5	2	Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt



Riesenadler

100 Pkt + 30 Pkt/zusätzlichem Modell 1–5 Modelle 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß
Typ Bestie
Base 50×50 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	2"	4"	8	Fliegen (9", 18"), Leichte Truppen	
	9"	18"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	5	4	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Riesenadler	2	5	4	1	4



Phönix

340 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Gigantisch
Typ Bestie
Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
Boden	2"	4"	8	Fliegen (9", 18"), Leichte Truppen, Verbündete aus Alter Zeit (1), Wiedergeburt	
Fliegen	9"	18"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	5	5	5	3	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi
Phönix	4	5	5	2	4

Modellregeln

Wiedergeburt: Universalregel.

Wenn das Modell seinen letzten Lebenspunkt verliert, **muss** sein Besitzer einen W6 würfeln, es sei denn, es handelt sich um ein beschworenes Modell. Bei einem Wurf von 5+ (oder 3+, falls das Modell Verbundenheit des Wächters hat) gelingt der Wurf:

- Markiere vor dem Entfernen des Modells als Verlust das Zentrum seiner letzten Position.
- Zu Beginn der nächsten befreundeten Bewegungsphase, Beschwöre einen neuen Phönix innerhalb von 3" von dem markierten Punkt. Das Beschworene Modell hat die selben Aufwertungen wie der ursprüngliche Phönix und seine Lebenspunkte werden auf 1 **gesetzt**.

Wenn der Würfelwurf scheitert, wird das Modell wie normal als Verlust entfernt.

Optionen	Pkt	Optionen	Pkt
Muss auswählen (nur eine Auswahl):		Verbundenheit des Wächters	40
Frostphönix	kostenlos		
Feuerphönix	25		

Optionale Modellregeln

Feuerphönix: Universalregel.

Das Modell erhält **Flammenattacken**, **Rettungswurf (3+, gegen Flammenattacken)** und **Zermahlen-Attacken (W6)***.

Das Modell kann eine Hinwegfegen-Attacke durchführen*. Die gegnerische Einheit erleidet W6 Treffer und weitere W3 Treffer für jedes Glied nach dem ersten.

*Diese Zermahlen- und Hinwegfegen-Attacken werden mit Stärke 4, Rüstungsdurchschlag 1 und **Flammenattacken** durchgeführt.

Frostphönix: Universalregel.

Das Modell erhält **Rettungswurf (5+)**, **Furchtlos** und **Metaphysisch**. Gegnerische Einheiten in Basekontakt mit mindestens einem Frostphönix erleiden –2 Agilität, –2 Offensivfertigkeit und –2 Defensivfertigkeit.

Verbundenheit des Wächters: Universalregel.

Der Phönix-Modellteil erhält +1 Disziplin, **Kriegsdisziplin** und besteht seinen Wiedergeburt-Wurf auf 3+ anstatt 5+. Der Phönix-Modellteil erhält **Angeschirrt**. Das Modell erhält einen zusätzlichen Modellteil:

Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	Modellregeln
Wächter	2	5	3	0	6	Blitzartige Reflexe, Hellebarde



Eingeweihter des Flammenden Herzens

330 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe Groß

Typ Kavallerie

Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden Fliegen	7" 7"	14" 14"	9	Angst, Brennende Allianz , Einigkeit im Denken, Fliegen (7", 14"), Kriegsdisziplin, Meister des Zauberberwebens, Riesige Statur, Verbündete aus Alter Zeit (1)	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	4	4	5	3	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Drachenmagier	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Flammenattacken
Junger Drache	4	5	5	2	3	Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken), Flammenattacken

Modellregeln

Brennende Allianz: Universalregel.

Das Modell ist ein **Zaubernovize**, der nicht wie gewöhnlich seine Zauber auswählt, sondern stattdessen 2 der folgenden Zauber auswählen **muss**:

- *Mantel aus Asche* (Pyromantie)
- *Ruhm des Goldes* (Alchemie)
- *Pyroklastischer Strom* (Pyromantie)
- *Silberstachel* (Alchemie)



Schnitter der Seegarde

190 Pkt

Einzelmodell 0–3 Einheiten/Armee*

Höhe Standard

Typ Konstrukt

Base 60 mm Rund

*Für jeden Himmelssegler aus Reittiere für Charaktermodelle oder aus Elite in der Armee wird die Maximalzahl um 1 reduziert.

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln						
	5"	5"	8	Kriegsdisziplin, Kriegsmaschine						
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs						
	4	1	4	0	Leichte Rüstung					
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi					
Besatzung	2	4	3	0	5	Bewegen	oder	Schießen,	Blitzartige	Reflexe,
						Bolzenwerfer der Elfen (3+)				

Modellregeln

Bolzenwerfer der Elfen: Artilleriewaffe.

Diese Artilleriewaffe kann auf zwei Arten abgefeuert werden:

- Reichweite 48", Schüsse 1, Str 3 [6], RD 10, **Flächenattacke** (1×5), [**Multiple Lebenspunktverluste** (D3)]
- Reichweite 48", Schüsse 6, Str 4, RD 2



Himmelssegler

225 Pkt

Einzelmodell 0–2 Einheiten/Armee

Höhe **Groß**
 Typ **Konstrukt**
 Base 50×100 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	Boden	2"	2"	8	Fliegen (9", 9"), Kriegsdisziplin, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung	
	Fliegen	9"	9"			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	Schwieriges Ziel (1), Leichte Rüstung	
	4	4	4	1		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
Besatzung (2)	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Leichte Lanze
Falke	2	4	4	1	4	Angeschirrt
Chassis			5	2		Aufpralltreffer (W6), Himmelsschnitter (3+), Unbelebt

— Modellregeln —

Himmelsschnitter: Artilleriewaffe.

Reichweite 24", Schüsse 4, Str 5, RD 3, **Schnell Schussbereit**.

Bögen der Königin (Max. 30%)



Wache der Königin

135 Pkt + 26 Pkt/zusätzlichem Modell

5-20 Modelle

0-3 Einheiten/Armee
0-20 Modelle/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	5"	10"	8	Kriegsdisziplin, Punktend			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	1	5	3	0	Leichte Rüstung		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Wache der Königin	1	5	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Mondlichtpfeile, Langbogen (2+)	
Optionen			Pkt -		Kommandoabteilung		Pkt -
Speer			1/Modell		Champion		10
					Musiker		10
					Standartenträger		10
					Bannerverzauberung		beliebig



Graue Wächter

135 Pkt + 18 Pkt/zusätzlichem Modell

5-10 Modelle

0-2 Einheiten/Armee

Höhe Standard
Typ Infanterie
Base 20×20 mm

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln			
	5"	10"	8	Kriegsdisziplin, Leichte Truppen, Plänkler			
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs			
	1	4	3	0	Schwieriges Ziel (1), Leichte Rüstung		
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi		
Grauer Wächter	1	4	3	0	5	Blitzartige Reflexe, Feenhauch, Treffsicher, Langbogen (2+)	
Optionen			Pkt -		Kommandoabteilung		Pkt -
Kundschafter (0–1 Einheit/Armee)			2/Modell		Champion		10
Schild			1/Modell				
Waffenpaar			1/Modell				

Schnellreferenz

Charaktermodelle

Hoher Prinz	Bew	5"	Mar	10"	Dis	10							Kriegsdisziplin
Standard, Infanterie	LP	3	Def	7	Wid	3	Rüs	0					Leichte Rüstung
Hoher Prinz	Att	4	Off	7	Str	4	RD	1	Agi	8			Blitzartige Reflexe
Befehlshaber	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9							Kriegsdisziplin
Standard, Infanterie	LP	3	Def	6	Wid	3	Rüs	0					Leichte Rüstung
Befehlshaber	Att	3	Off	6	Str	4	RD	1	Agi	7			Blitzartige Reflexe
Magier	Bew	5"	Mar	10"	Dis	9							Kriegsdisziplin, Meister des Zauberwebens, Zauberadept
Standard, Infanterie	LP	3	Def	4	Wid	3	Rüs	0					
Magier	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5			Blitzartige Reflexe

Reittiere für Charaktermodelle

Elfenross	Bew	9"	Mar	18"	Dis	C							
Standard, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	C	Rüs	C+2					
Elfenross	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4			Angeschirrt
Riesenadler	Bew	2"	Mar	4"	Dis	C							Fliegen (9", 18"), Leichte Truppen
Groß, Kavallerie	LP	C	Def	C	Wid	4	Rüs	C+1					Schwieriges Ziel (1)
Riesenadler	Att	2	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	4			Angeschirrt
Greif	Bew	6"	Mar	12"	Dis	C							Angst, Fliegen (8", 16"), Leichte Truppen, Riesige Statur, Verbündete aus Alter Zeit (1)
Groß, Kavallerie	LP	4	Def	C	Wid	5	Rüs	C					
Greif	Att	4	Off	5	Str	5	RD	3	Agi	5			Angeschirrt, Blitzartige Reflexe, Vernichtender Angriff (+1 Att, +1 Str, +1 RD)
Drache	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C							Einigkeit im Denken, Fliegen (7", 14"), Leichte Truppen, Verbündete aus Alter Zeit (2)
Gigantisch, Bestie	LP	6	Def	5	Wid	6	Rüs	4					
Drache	Att	5	Off	5	Str	6	RD	3	Agi	3			Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken)
Altehrwürdiger Drache	Bew	7"	Mar	14"	Dis	C							Einigkeit im Denken, Fliegen (7", 14"), Leichte Truppen, Verbündete aus Alter Zeit (2)
Gigantisch, Bestie	LP	8	Def	6	Wid	6	Rüs	4					
Altehrwürdiger Drache	Att	6	Off	6	Str	7	RD	4	Agi	3			Angeschirrt, Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken)
Leichter Streitwagen	Bew	9"	Mar	14"	Dis	C							Leichte Truppen, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	3	Def	C	Wid	4	Rüs	C+2					
Besatzung (2)	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5			Blitzartige Reflexe, Langbogen (3+), Leichte Lanze
Elfenross (2)	Att	1	Off	3	Str	3	RD	0	Agi	4			Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2	Agi				Aufpralltreffer (W6), Unbelebt
Löwenstreitwagen	Bew	8"	Mar	8"	Dis	C							Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	C	Wid	4	Rüs	C+2					
Besatzung	Att	1	Off	5	Str	4	RD	1	Agi	5			Blitzartige Reflexe, Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Groß und Bestie, Groß und Kavallerie, Gigantisch), Zweihandwaffe
Löwe (2)	Att	2	Off	5	Str	5	RD	2	Agi	4			Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2	Agi				Aufpralltreffer (W6+1), Unbelebt
Himmelssegler	Bew	2"	Mar	2"	Dis	C							Fliegen (9", 9"), Leichte Truppen, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	LP	4	Def	C	Wid	4	Rüs	C+1					Schwieriges Ziel (1)
Besatzung (2)	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5			Blitzartige Reflexe, Leichte Lanze
Falke	Att	2	Off	4	Str	4	RD	1	Agi	4			Angeschirrt
Chassis					Str	5	RD	2	Agi				Aufpralltreffer (W6), Unbelebt, Himmelsschnitter (3+)

Kern

Miliz-Speerträger	Bew	5"	Mar	10"	Dis	8							Kriegsdisziplin, Punktend
Standard, Infanterie	LP	1	Def	4	Wid	3	Rüs	0					Leichte Rüstung, Schild
Miliz-Speerträger	Att	1	Off	4	Str	3	RD	0	Agi	5			Blitzartige Reflexe, Kämpft aus zusätzlichem Glied, Speer

Elite

MR VZ Ti BG AO SR

Schnitter der Seegarde	<i>Bew</i>	5"	<i>Mar</i>	5"	<i>Dis</i>	8						Kriegsdisziplin, Kriegsmaschine
Standard, Konstrukt	<i>LP</i>	4	<i>Def</i>	1	<i>Wid</i>	4	<i>Rüs</i>	0				Leichte Rüstung
Besatzung	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	4	<i>Str</i>	3	<i>RD</i>	0	<i>Agi</i>	5		Bewegen oder Schießen, Blitzartige Reflexe, Bolzenwerfer der Elfen (3+)
Himmelssegler	<i>Bew</i>	2"	<i>Mar</i>	2"	<i>Dis</i>	8						Fliegen (9", 9"), Kriegsdisziplin, Leichte Truppen, Schnelle Bewegung
Groß, Konstrukt	<i>LP</i>	4	<i>Def</i>	4	<i>Wid</i>	4	<i>Rüs</i>	1				Schwieriges Ziel (1), Leichte Rüstung
Besatzung (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>Str</i>	3	<i>RD</i>	0	<i>Agi</i>	5		Blitzartige Reflexe, Leichte Lanze
Falke	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	4	<i>Str</i>	4	<i>RD</i>	1	<i>Agi</i>	4		Angeschirrt
Chassis					<i>Str</i>	5	<i>RD</i>	2	<i>Agi</i>			Aufpralltreffer (W6), Himmelschnitter (3+), Unbelebt

Bögen der Königin

Wache der Königin	<i>Bew</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	8						Kriegsdisziplin, Punktend
Standard, Infanterie	<i>LP</i>	1	<i>Def</i>	5	<i>Wid</i>	3	<i>Rüs</i>	0				Leichte Rüstung
Wache der Königin	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	5	<i>Str</i>	3	<i>RD</i>	0	<i>Agi</i>	5		Blitzartige Reflexe, Mondlichtpfeile, Langbogen (2+)
Graue Wächter	<i>Bew</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	8						Kriegsdisziplin, Leichte Truppen, Plänkler
Standard, Infanterie	<i>LP</i>	1	<i>Def</i>	4	<i>Wid</i>	3	<i>Rüs</i>	0				Schwieriges Ziel (1), Leichte Rüstung
Grauer Wächter	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>Str</i>	3	<i>RD</i>	0	<i>Agi</i>	5		Blitzartige Reflexe, Feenhauch, Treffsicher, Langbogen (2+)

Schusswaffen

Name	Artillerie	Reichweite	Str	RD	Schüsse	Regeln
Mondlichtpfeile	-	-	4	1	-	Flammenattacken Magische Attacken
Elus Kernholz	-	30"	Benutze: + 1	Benutze: + 1	3	Magische Attacken
Bolzenwerfer der Elfen (1)	-	48"	3 [6]	10	1	Flächenattacke (1×5) [Multiple Lebenspunktverluste (W3)]
Bolzenwerfer der Elfen (2)	-	48"	4	2	6	-
Himmelsschnitter (Himmelssegler)	-	24"	5	3	4	Schnell Schussbereit

Zielgenauigkeitstabelle

Name	Zielgenauigkeit	Schießende Modelle
Langbogen / Elus Kernholz	0+	Hoher Prinz
	1+	Befehlshaber
Langbogen	2+	Wache der Königin, Grauer Wächter
	3+	Leichter Streitwagen, Miliz-Bogenschütze
Bogen	3+	Seegarde, Eleinischer Grenzüberwacher
Bolzenwerfer der Elfen (1) und (2)	3+	Bolzenwerfer der Elfen
Himmelsschnitter	1+	Flottenoffizier
	3+	Himmelssegler